

**Ein strategisches Brettspiel für 2 Personen**

# Laska

**Spielanleitung**

## Vorwort

Der Schachweltmeister von 1894 – 1921, Emanuel Lasker war nicht nur ein begnadeter Schachstrategie, sondern auch ein ideenreicher Spielerfinder. Mit Laska ersann der Großmeister die wohl interessanteste und abwechslungsreichste Variante des Dame-Spiels.

Besonders raffiniert wird dieses Taktikspiel dadurch, daß alle geschlagenen Steine auf dem Brett bleiben, und zwar unter den geschlagenen Steinen. Diese können ihrerseits wieder geschlagen werden, wobei die Gefangenen befreit werden.

So kommt es bei Laska zu einer verwirrenden Vielfalt von Kombinationsmöglichkeiten, die schwer zu durchschauen sind und deshalb ständig Überraschungen im Spielverlauf liefern.

## Das Spielzubehör

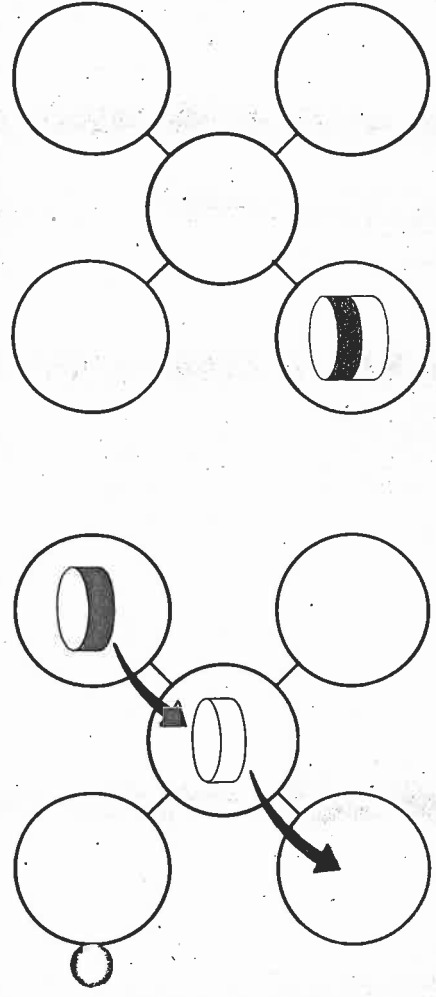
1. ein Spielplan
2. zwei Sätze Spielsteine: je 2 mal 11 in Rot und Grün, sowie je 2 mal 11 in Rot-Transparent und Grün-Transparent.

## Der Spielbeginn

Beide Spieler sitzen sich gegenüber. Sie setzen ihre erste Garnitur von transparenten Steinen, der eine die roten, der andere die grünen, auf die ihnen zunächst liegenden drei Reihen der runden Spiel-Felder, sodaß nur die mittlere Dreierreihe frei bleibt. Die anderen roten und grünen Steine bleiben zunächst neben dem Brett. Es wird gelost, wer das Spiel beginnt.

## Der Spielverlauf

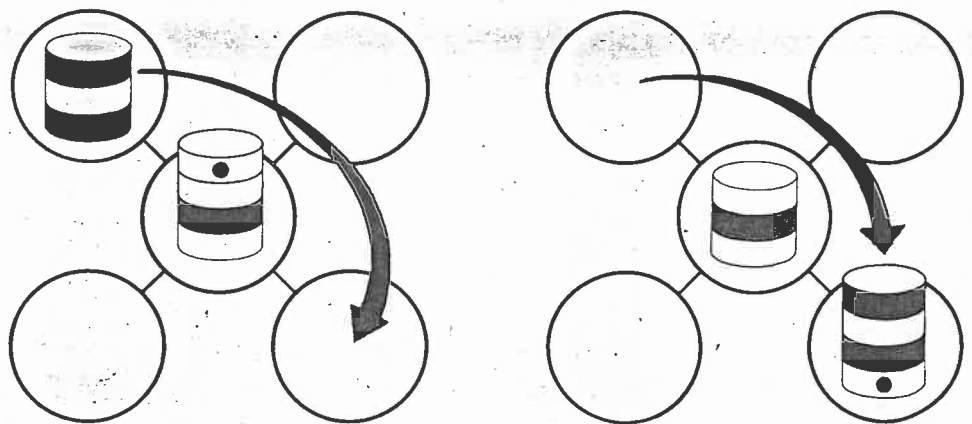
Die Steine werden abwechselnd grundsätzlich diagonal gezogen und zwar nur ein Feld weit und nur nach vorwärts. Ein Gegner kann und muß durch Überspringen geschlagen werden, wenn man unmittelbar diagonal vor ihm steht und das Feld hinter ihm frei ist. Dabei kommt der geschlagene Stein nicht (wie beim



Dame-Spiel) vom Brett, sondern der schlagende Stein nimmt ihn unter sich mit. Ergibt sich aus der neuen Situation die Gelegenheit, auf die gleiche Weise noch einen gegnerischen Stein zu schlagen, kann und muß dies getan werden. Es herrscht also Schlagzwang! Dies kann und muß fortgesetzt werden, so oft dies möglich ist. Übersieht ein Spieler die Gelegenheit zu schlagen und macht statt dessen einen anderen, normalen Zug, muß er ihn auf sofortigen Einspruch des Gegners zurücknehmen und schlagen. Übersehen beide den Schlagzwang, geht das Spiel ohne Rücknahme eines Zuges weiter.

Im Verlaufe einer Partie bilden sich auf diese Weise Türme unterschiedlicher Höhe. Dem Wert nach bleibt so ein Turm ein einfacher Stein entsprechend der Farbe seines obersten Steins. Er zieht und schlägt ganz normal. Dabei ist immer zu beachten, daß beim Schlagen immer nur ein Stein mitgenommen wird. Ist es bloß ein einziger, so verschwindet er unter der feindlichen Figur, sind es zwei oder mehrere aufeinander, wird jeweils der oberste Stein, und nur er, geschlagen und mitgenommen.

Gelingt es einem Stein oder Turm, die Grundlinie des Gegners zu erreichen, wird er zum Offizier befördert: Der Stein oder oberste Stein eines Turms wird gegen einen Offiziersstein (rot oder grün) ausgetauscht. Der ausgetauschte Stein kommt vom Brett und bleibt außerhalb des Spiels.



Ein Offizier zieht und schlägt ebenso wie ein normaler Stein ein Feld weit, jedoch auch nach rückwärts. Er darf also in jede beliebige Richtung diagonal ziehen oder schlagen.

## Das Spielziel

Derjenige Spieler ist Sieger, der alle gegnerischen Steine geschlagen hat, den Gegner unfähig zu einer Bewegung macht (einsperrt), oder dessen Gegner angesichts der Hoffnungslosigkeit seiner Position das Spiel aufgibt.

## Taktische Hinweise

Die Türme gelten, was ihre Bewegungsfreiheit anlangt, zwar auch nicht mehr als einfache Steine, trotzdem wird man mit ihnen ganz verschieden taktieren. Je nachdem so ein Turm mehr aus eigenen oder fremden Steinen besteht, wird man sie eher aus dem Gefecht heraushalten, wie letztere, weil die gefangenen Steine sonst befreit würden, während ein Turm aus eigenen Steinen sehr aggressiv eingesetzt werden kann und soll. Der Schlagzwang bietet dabei vielfältige Möglichkeiten der Strategie. Die Kampfkraft der Offiziere ist wegen ihrer relativen Unbeweglichkeit gegenüber der Dame im Dame-Spiel nicht so hoch wie diese einzuschätzen, dafür werden sie schwerer ein Opfer eines Schlagzwang-Manövers.

Bei jedem Zug ist zu überlegen, daß wirklich nur der oberste Stein eines Turms geschlagen wird und welche Folgen dies nach sich zieht.

Mat.-Nr. 7363

© 1973 by  
F.X. Schmid  
Vereinigte Münchener  
Spielkarten-Fabriken  
GmbH & Co. KG  
Postfach 14 65  
D-8210 Prien am Chiemsee

